

Dossier d’aide technique

Aide à A-B-C le jeu !



20 novembre 2013

MAM5 VIM / Master SSTIM

Table des matières

**Aucune entrée de table des matières n'a été trouvée.**

# Introduction

# Présentation

Objectif, technologies utilisées, url

# Aide à l’utilisation

Aide à l’installation, aide à l’utilisation, fonctionnalités, liste des commandes, navigateur conseillé

# Annexe

## Synthèse vocale

Notre jeu repose sur un principe essentiel de communication avec l’enfant qui ne sait pas nécessairement lire, pour cela (et comme nous n’avons pas souhaité enregistrer nous même les phrases utilisées dans un souci d’économie d’espace), nous avons implémenté une synthèse vocale.  
Le principe fondamental d’une synthèse vocale est de traduire un texte (« Bonjour tout le monde » par exemple) en un fichier son lisible par n’importe quel navigateur web.

Le premier problème qui se pose est donc un problème de compatibilité entre les différents navigateurs. En effets, tous les navigateurs ne savent pas lire les mêmes fichiers sons.

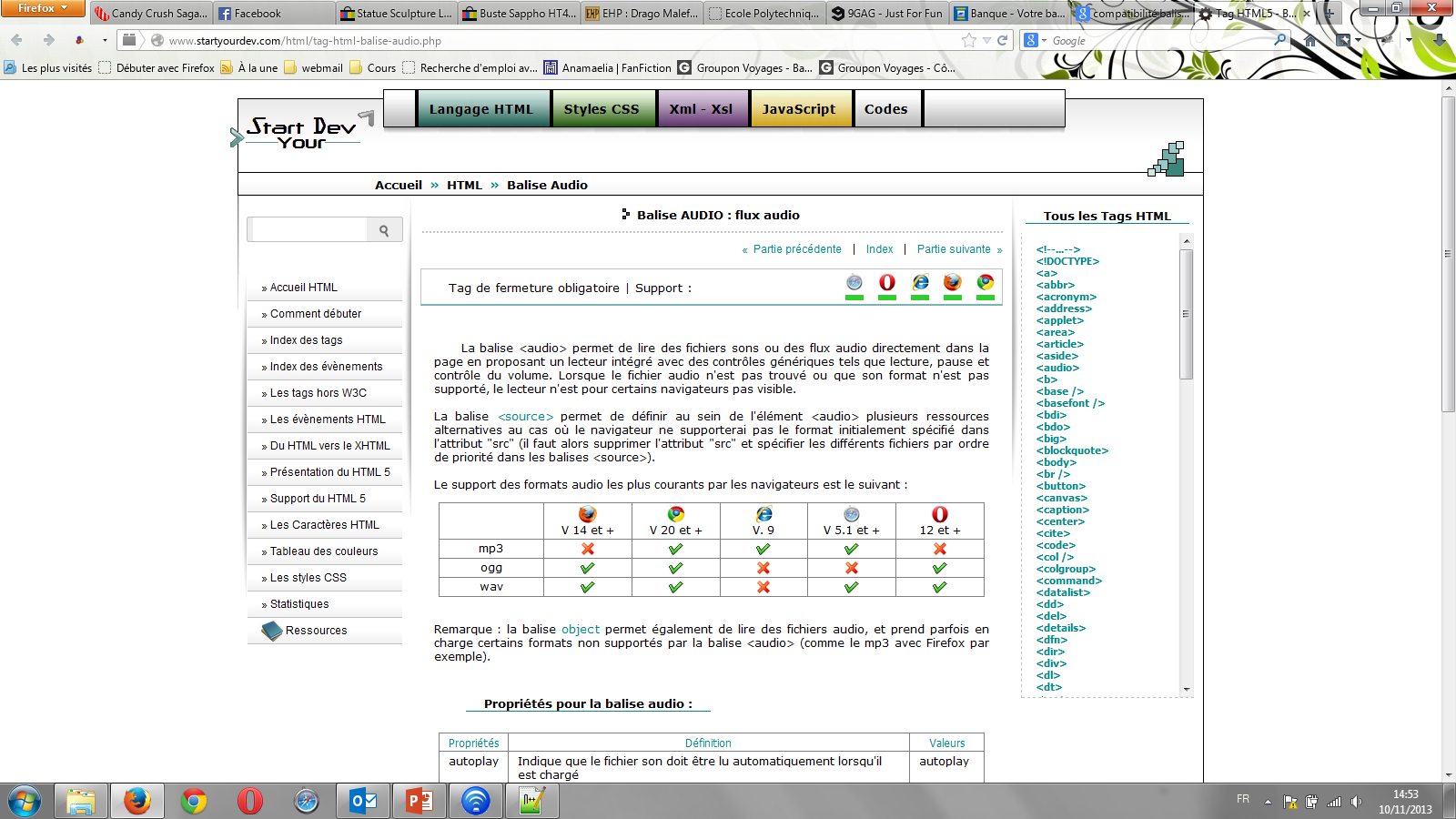
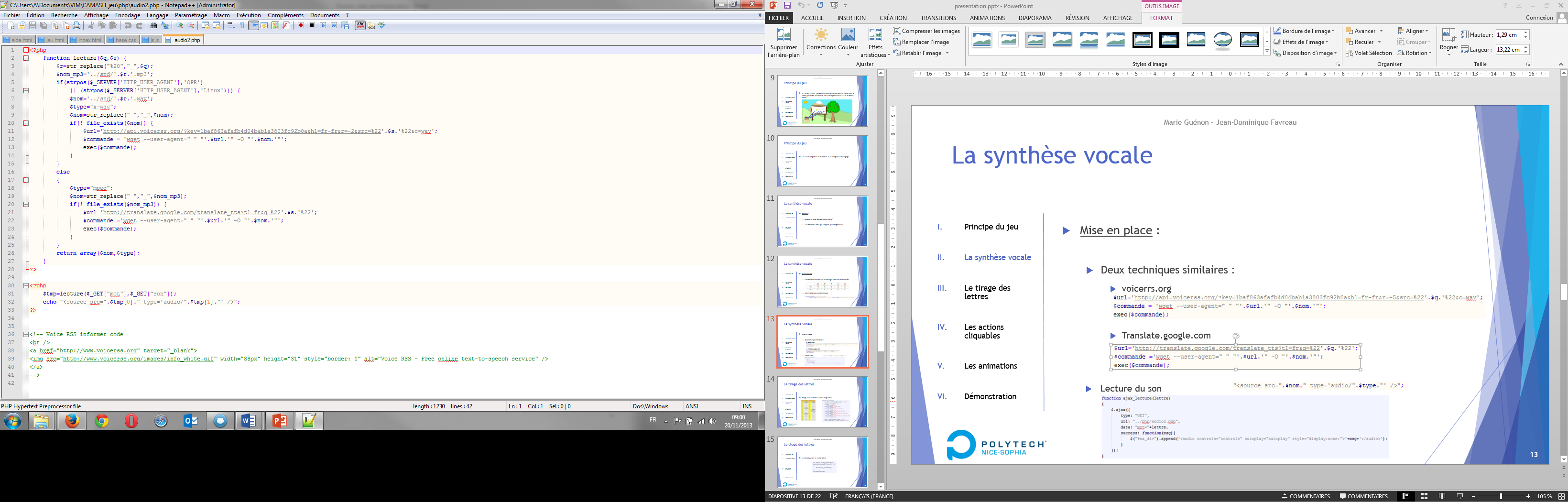


Tableau récapitulatif des compatibilités entre les navigateurs web et les formats audio

Il est donc important d’identifier les différents browsers (deux types) pour pouvoir leur appliquer un traitement différent en fonction de leur compatibilité propre :



Identification des browsers

Une fois cela fait, nous pouvons passer à l’algorithme de récupération de message sonore à proprement parlé. Etant donné que nous avons identifié deux types de browsers, nous allons utiliser deux techniques très similaires pour récupérer les fichiers sonores :

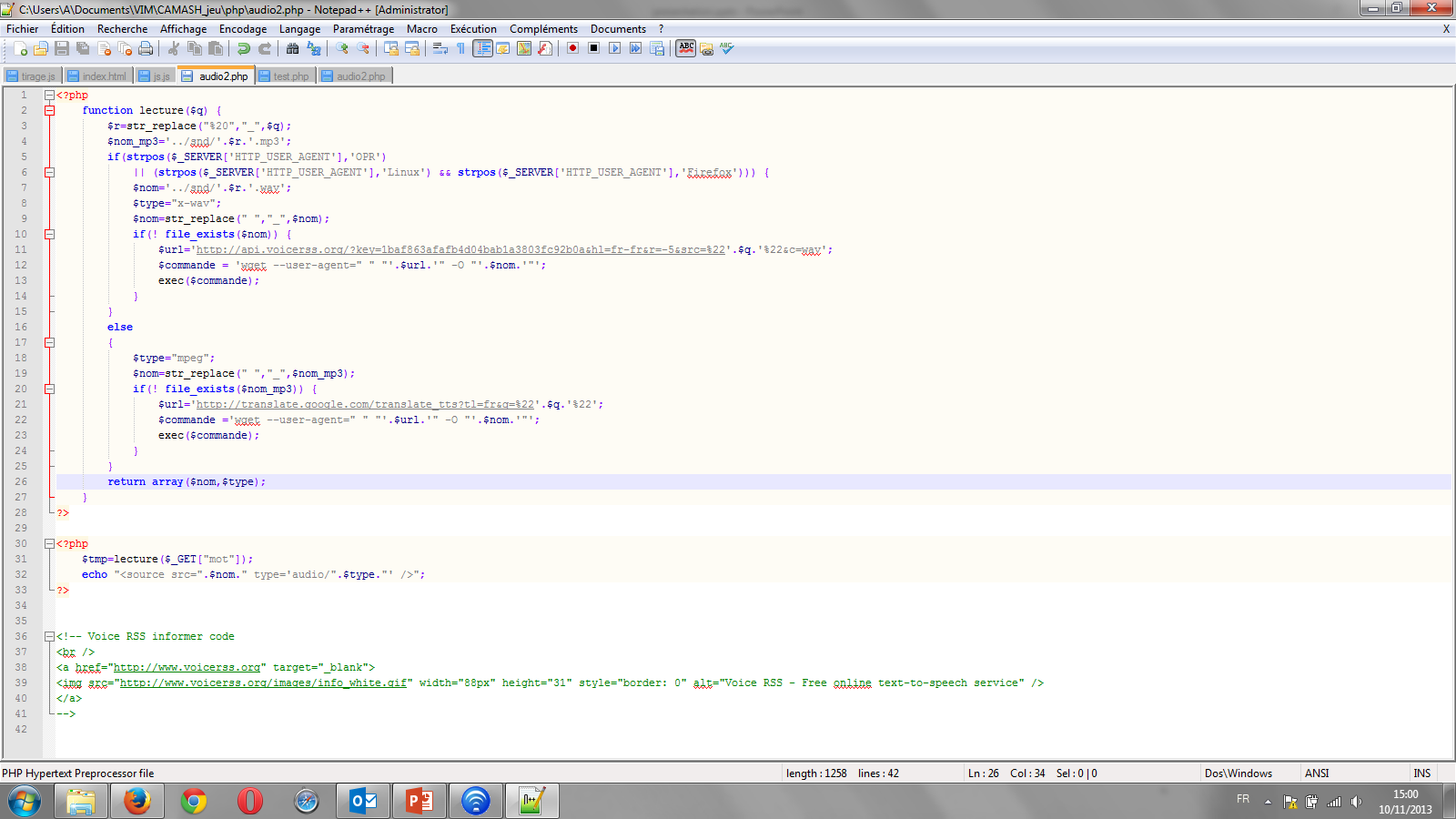


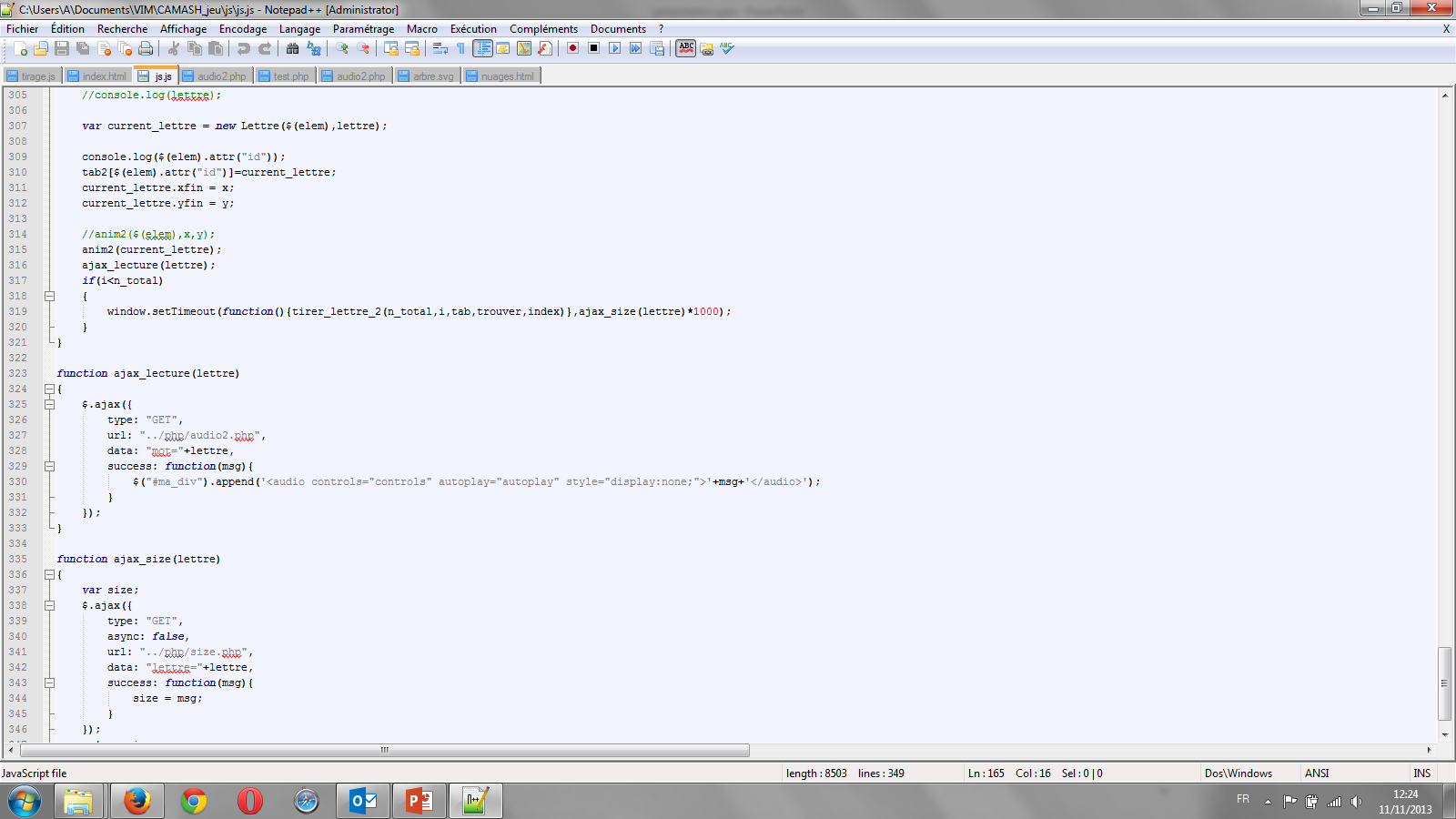
voicerss, récupération sous Linux et avec Opera



translate.google.com, récupération sous les autres browsers

Voicerss renvois un fichier .wav alors que translate.google.com renvois un fichier .mpeg ce qui modifie le type MIME lors de la lecture comme suit :





## Tirage des lettres

Pour pouvoir un jeu non répétitif et intéressant pour les enfants, nous avons mis en place un tirage aléatoire des lettres qui sont affichées à l’écran et parmi lesquelles il doit choisir.  
Pour cela, nous avons fait un mélange entre un tirage fréquentiel sur les 6 lettres les plus courantes de l’alphabet (E, A, I, N, S et T) et un tirage uniforme sur toutes les autres lettres.

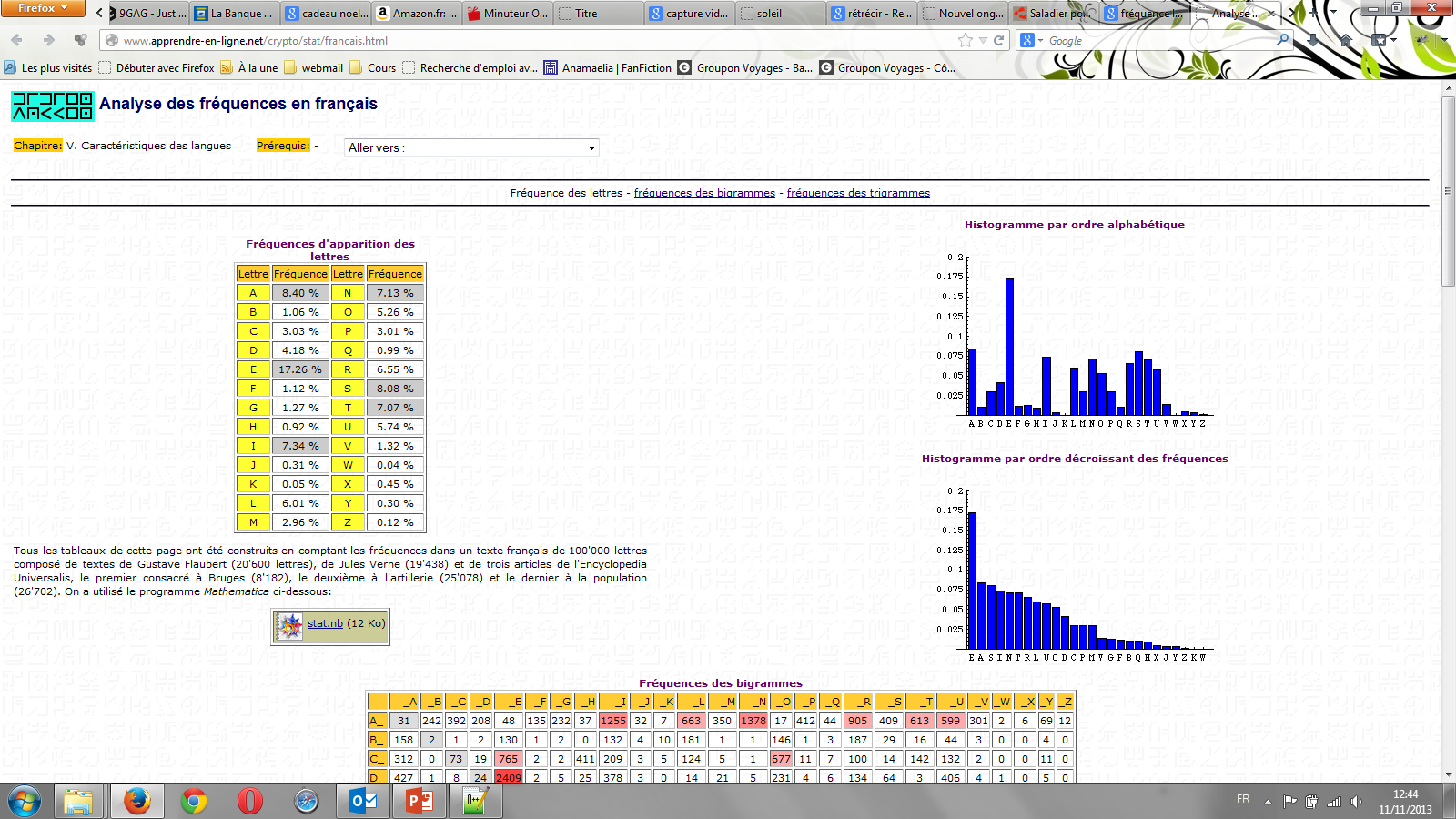


Tableau des fréquences de tirage des lettres dans la langue française

A partir de ce principe, nous avons obtenu l’algorithme suivant et nous nous avons fait en sorte de ne jamais avoir deux fois la même lettre sur une même séquence de jeu :

